

PLATAFORMAS COM-EDUCATIVAS: CREATIVIDAD Y COMUNIDAD PARA EL APRENDIZAJE

Sánchez-López, I., Pérez-Rodríguez, A., & Fandos-Igado, M. (2019). Com-educational Platforms: Creativity and Community for Learning. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(2), 214-226. doi:10.7821/naer.2019.7.437



INTRODUCCIÓN

EDUCACIÓN s.XXI

Se redefine en

Un mundo bajo la influencia del capitalismo, el consumismo, la globalización, la revolución digital, la convergencia mediática, la necesidad de alfabetización y la cultura participativa.

DISTANCIAMIENTO JÓVENES

EDUCACIÓN QUE LES FORMA

EN PARALELO

Metodologías innovadoras: PLE, PBL, Design Thinking, el DOY y el movimiento maker. Los videojuegos, el documental o el cine han empezado a aproximarse hacia la educación, en un vector de fuerza al que hemos denominado COM-EDUCACIÓN.

OBJETIVO

Analizar las características com-educativas de las plataformas que, desde la comunicación mediada, se están aproximando al aprendizaje.

TÉCNICA

ANÁLISIS DEL DISCURSO MULTIMODAL
Desgranar las fórmulas empleadas desde la comunicación profesional para la enseñanza-aprendizaje.
FORMA-CONTENIDO-CONTEXTO

MUESTRA

MUESTREO NO PROBABILÍSTICO
SUBJETIVO POR DECISIÓN RAZONADA

METODOLOGÍA



AUTO-REPRESENTACIÓN

Énfasis en la creatividad a la hora de auto-presentarse y en el concepto reincidente de compartir o colaborar.

RESULTADOS

SIGNIFICANTES

Aumento del peso de los elementos visuales y de diseño en las propuestas en detrimento de la escritura y la música.

EXCEPCIÓN



Entorno inmersivo digital que imita la realidad.

IMPULSORES DIGITALES

CONSTRUCTO HIPERMEIDIADO
Buscan accesibilidad y la usabilidad de los proyectos.

INTERACTIVIDAD
Uso de click and go tradicional + creatividad con materiales dados.

CONECTIVIDAD Y LA PARTICIPACIÓN
Integrada en la propia plataforma.

LÓGICA TRANSMEDIA
Limitada. Ramificaciones sobre la marcha.

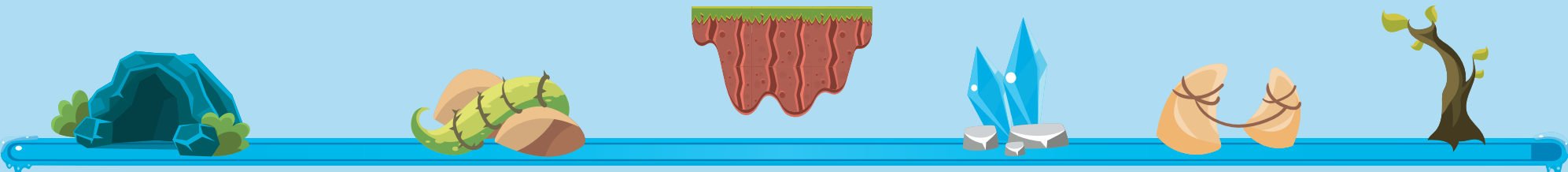
MODELOS VIRTUALES
Responden a la interfaz-escritorio.



Entorno digital inmersivo y perspectiva en primera persona

PRAXIS CREATIVA MEDIÁTICA

Las plataformas integran propuestas tecnológicas y metodológicas para la creación mediática, con un elemento común: la búsqueda de que la creación sea sociabilizada en un entorno de comunidad, persiguiendo la motivación y el compromiso de sus usuarios.



El análisis de las plataformas com-educativas revela un cambio de enfoque en la manera de plantear el aprendizaje.



LA CREATIVIDAD Y LA COMUNIDAD
ELEMENTOS CENTRALES DE SUS PROPUESTAS

CONCLUSIONES

La motivación, la participación creativa, la perspectiva del entretenimiento, la diversión, las herramientas que impulsan el valor creativo para narrar y el intercambio en un entorno comunitario CONECTAN CON LAS NUEVAS FORMAS DE PENSAR Y LAS LÓGICAS COGNITIVAS DE LOS MEDIOS DIGITALES



LAS PLATAFORMAS COM-EDUCATIVAS

VÍA DE SOLUCIÓN

DESMOTIVACIÓN DE LOS DISCENTES
ABANDONO ESCOLAR.

